**نحوه مدل سازی :**

هر آهنربا در واقع همان متغیر های ما هستند که دو خانه از صفحه را اشغال میکند x1,y1 و x2,y2

**نحوه مقداردهی :**

در کلاس هر آهنربا قابلیت put و remove قرار دارد که با هربار put کردن جهت مثبت و یا منفی آهنربا به طور خودکار ست میشود و پس از آن در کلاس board در تابع update\_domain دامنه ی متغیر ها با توجه به مقدار جدیدی که در صفحه قرار گرفته است تغییر میکنند

**نحوه انتخاب متغیر :**

متغیری باید انتخاب شود که بیشترین تاثیر را در همسایه های خود داشته باشد و به عبارتی کمترین دامنه را داشته باشد

**نحوه انتخاب مقدار برای متغیر :**

متغیری که انتخاب شد باید به صورتی مقدار دهی شود که از بین مقادیر دامنه اش ، مقداری انتخاب شود که کمترین تاثیر را در همسایه هایش بگذارد و به عبارتی دامنه همسایه هایش را خیلی کم تحت تاثیر قرار دهد

**تاثیر AC3 :**

با توجه به نحوه پیاده سازی برنامه با گذاشتن AC3 تغییری در تعداد حرکت های انجام شده نخواهیم داشت